

ENCYCLOPEDIA

ZIMTANICA



"INVADER ZIM" CHARACTER MODEL/ATTITUDE REFERENCE GUIDE

VOL. 3

DIB, GAZ, MEMBRANE, MISC.



FOR ALL CHARACTERS
WITH HIGHLIGHTS ON EYES:

눈에 하이라이트가 있는
모든 캐릭터들



③ HIGHLIGHTS
ALWAYS ON
OPPOSITE
SIDES
하이라이트들은
언제나 반대쪽에
있어요.



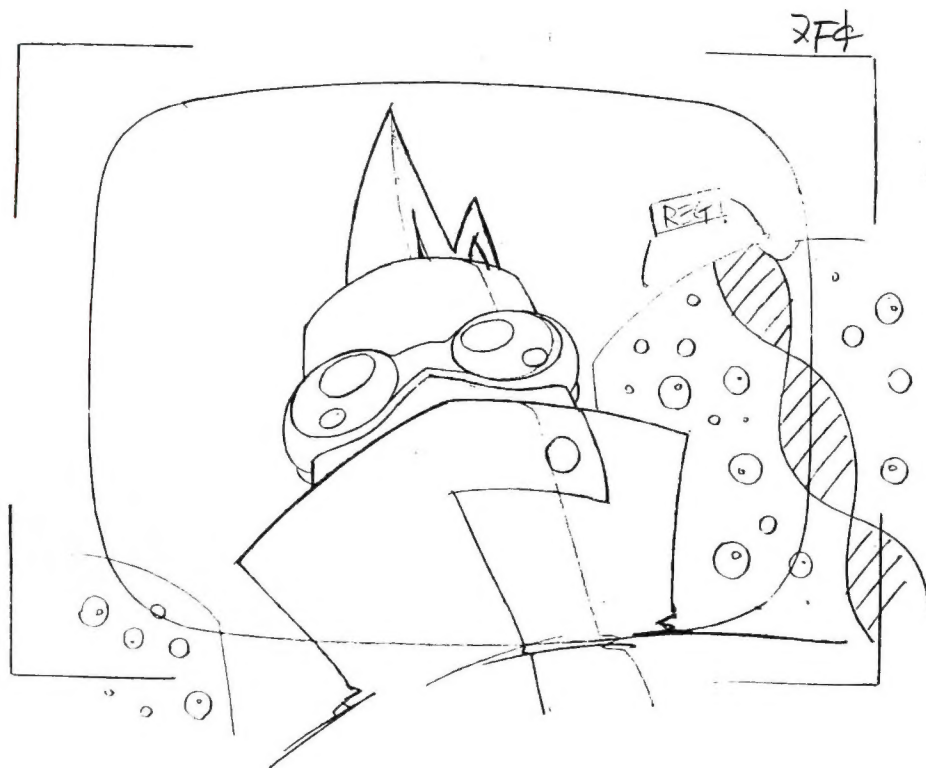
④ LOOKS
"CROSSED"
사팔뜨기로
보임

DON'T STACK.

이렇게 쌓지도 마세요



LESS FOREHEAD
IN UPSHOT
업샷에서 이마가
적게.



SC-7
DG-7
I/2 #107B



pose 2

SC-12
I/E #107B



좀 더 블록처럼

MORE
BLOCKY



STRONGER
LINE OF ACTION

더 강한 액션 라인



X



pose ②

SC-11
I/E #107B



SLIGHTLY
SMALLER
HEAD

약간 더 작게
머리

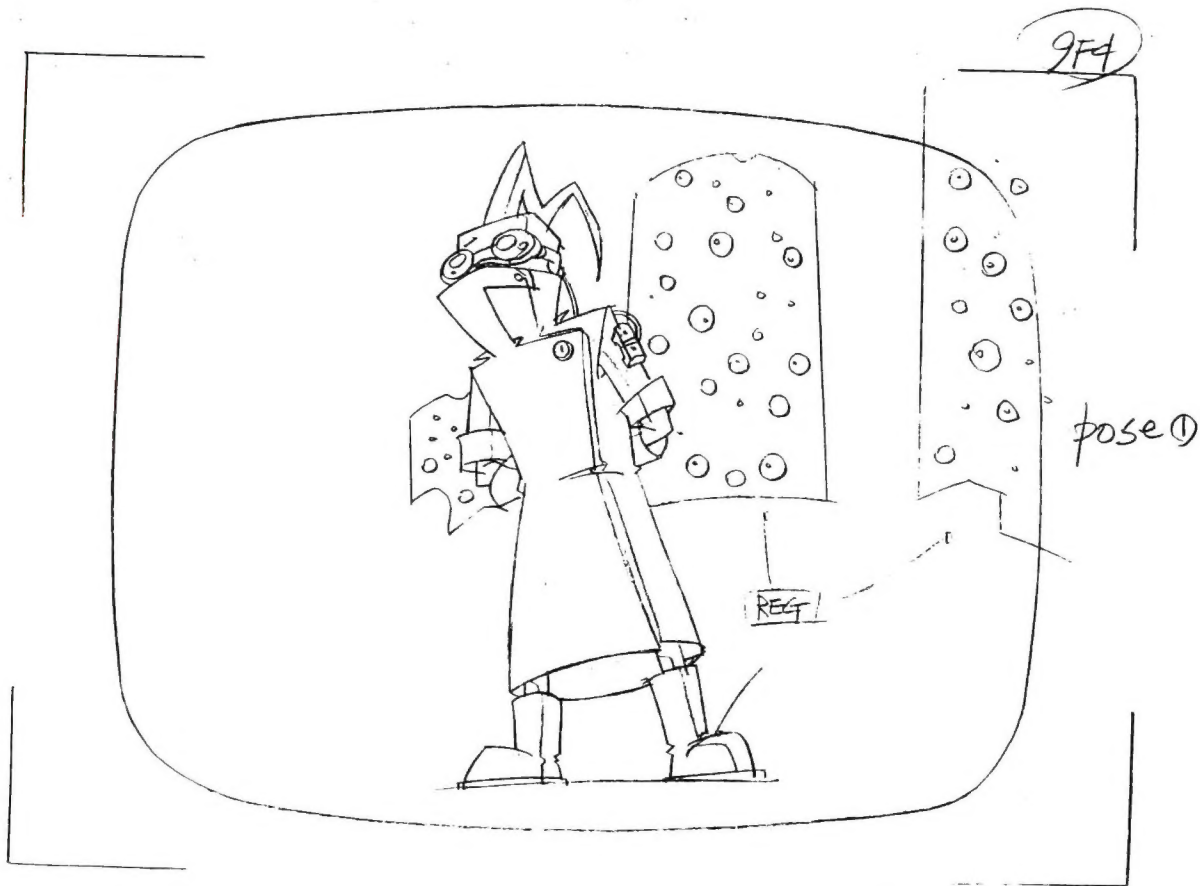
MORE GRAPHIC
INTENSITY
IN POSE

좀 더 강감강 감이

포즈.

더 그래픽으로.

X



SL-11
PG 11
I/E #107B



* I KNOW THE STORYBOARD
ARTIST SPECIFICALLY DREW
THIS CHARACTER'S TEETH
LIKE THIS, HOWEVER —

DO NOT INTERLOCK HUMANS'
TEETH LIKE ZIM & THE IRKENS.
GENERALLY, IF A HUMAN IS GRITTING
HIS/HER TEETH, YOU CAN DRAW
THEM LIKE THIS. (REFER TO
DIB'S NEW MOUTH CHART FOR
GUIDELINES)

* 콘티 작가가 들어 이 캐릭터의 이빨을
이렇게 그려주는 것으로 알고 있습니다, 하지만 —
기본적으로 인간의 치아는 겹이나 엇갈리게 잇는 등의
것들처럼 맞물리는 선만 보여주면 됩니다.
일방적으로 인간이 이를 맞물때는 위에서 그려주세요
(덜의 새로운 마우스 카트를 참고하세요)

X

pos ③



SC-14
I-2 #107B



IN THIS SITUATION,
YOU COULD SEPARATE
THE TEETH LIKE THIS
OR TREAT THEM LIKE THIS



이런 상황에서 좌측처럼
이빨들을 분리할 수도 있고 이것처럼 처리할 수도 있습니다.



POSS



SL-14
Iz #107B





pos(6)



SL-14
IZ #107B

30이 약간 튀어나옴
BUG EYES OUT A
BIT

TEETH SLIGHTLY
LARGER
이빨을 약간 더 크게

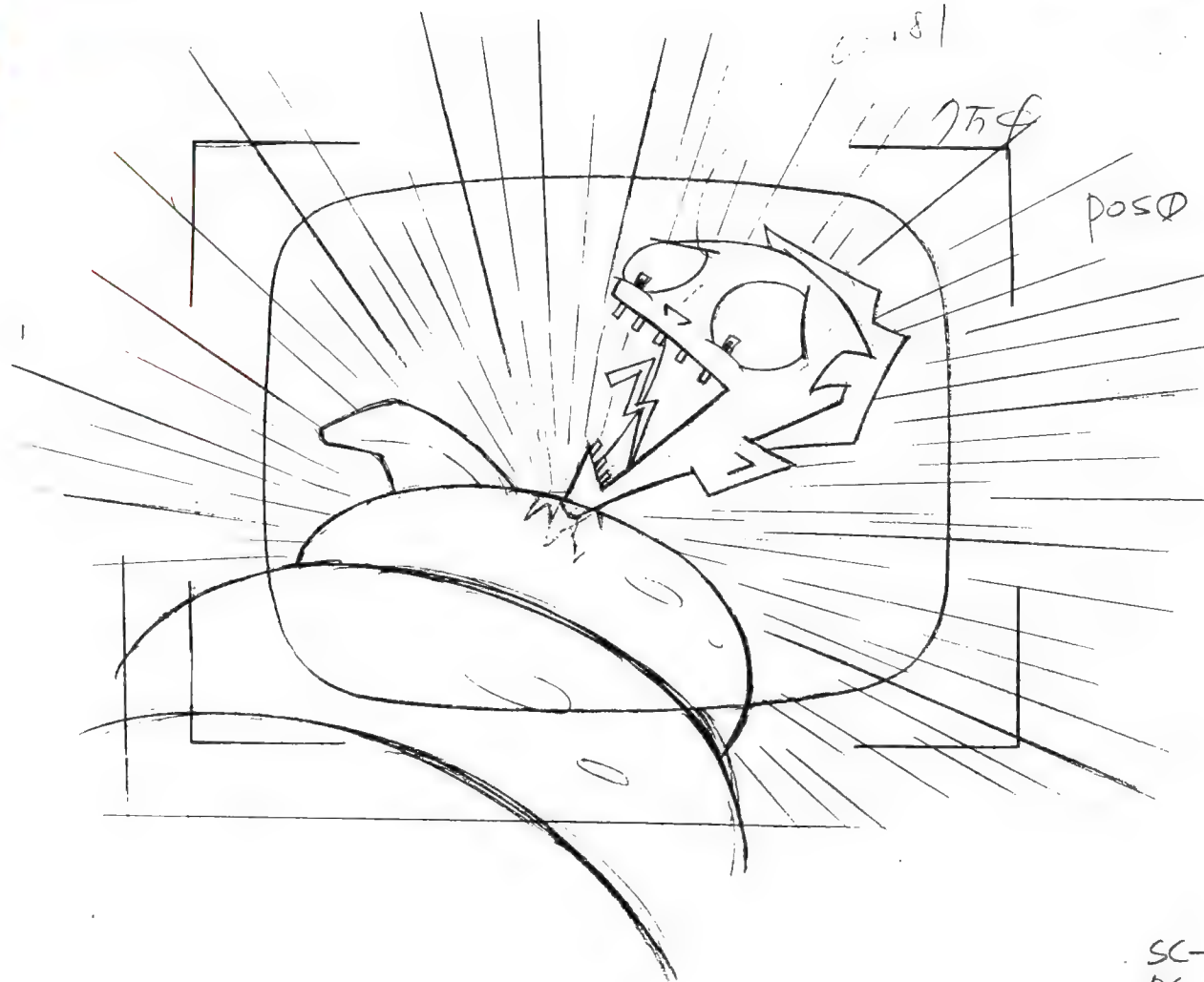
MAKE SURE TONGUE
ALWAYS SPROUTS
FROM THROAT

혀는 반드시
목구멍에서부터
튀어나옴.



눈 표현 라인이 꽤 직선이
KEEP EYE EXPRESSION LINES
PRETTY STRAIGHT

THIS IS KIND OF AN
UPSHOT, SO I WOULD
TILT THE EAR DOWN
이것은 약간 일종의
업샷이니까 귀를 아래로
기울여주세요.



poso

SC-31
BG-31
I-2 #107B

아주 사소한 것들
SOME VERY MINOR POINTS...

IN THIS SITUATION, I WOULD
"BUB" THE EYES OUT A BIT
MORE

이런 상황에서 눈은 좀 더
튀어나게 하겠습니다.

TEETH AND TONGUE
SLIGHTLY BIGGER

이빨들과 혀도
약간 더 크게



이런 종류의 표정을 위해서라면
눈썹 / 눈꺼풀 라인을 약간
거북하게 해도 됩니다.

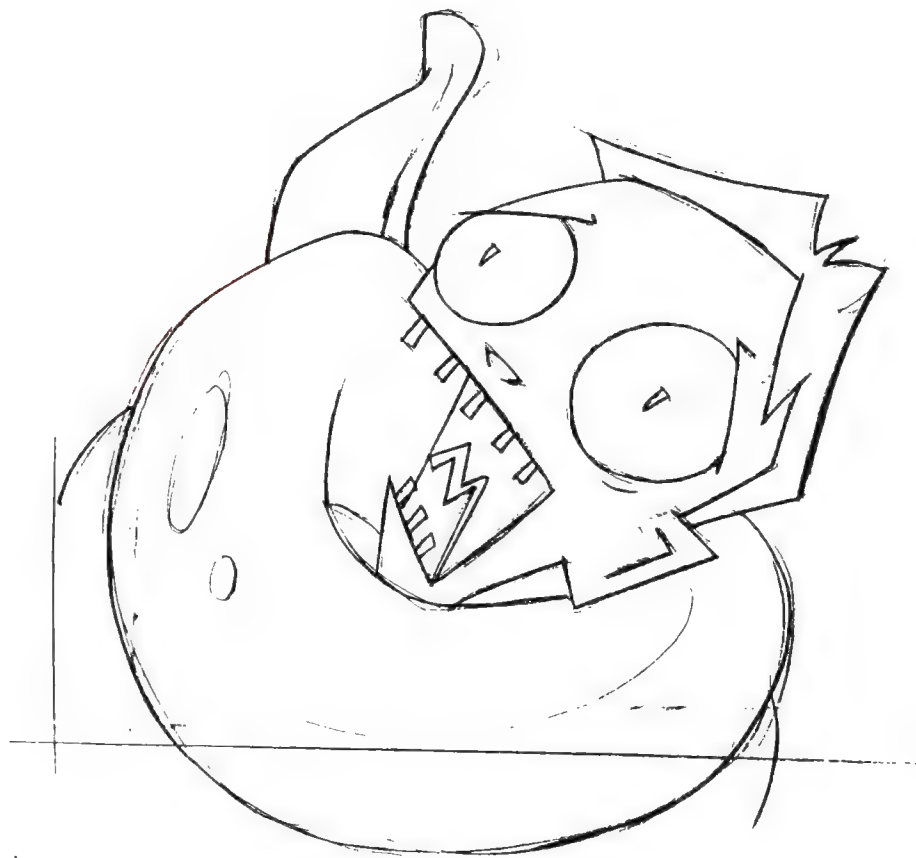
YOU CAN
SLIGHTLY CURVE THE
"EYE BROW/LID" - LINE
FOR THIS KIND OF
EXPRESSION

IN A SITUATION LIKE
THIS, WHERE THE
CHARACTER IS PRETTY
FREAKED OUT, YOU CAN
DRAW THESE LINES
AROUND SIDES OF EYES.

이런 경우처럼
캐릭터가 미친 듯
놀라운 경우에는,
눈들 주위에 라인들을
그려 주 있습니다

BUT ALL IN ALL, A FINE LAYOUT...

하지만 전체적으로, 좋은 레이아웃이었습니다...



pos ②

SC-31
I-2#107B

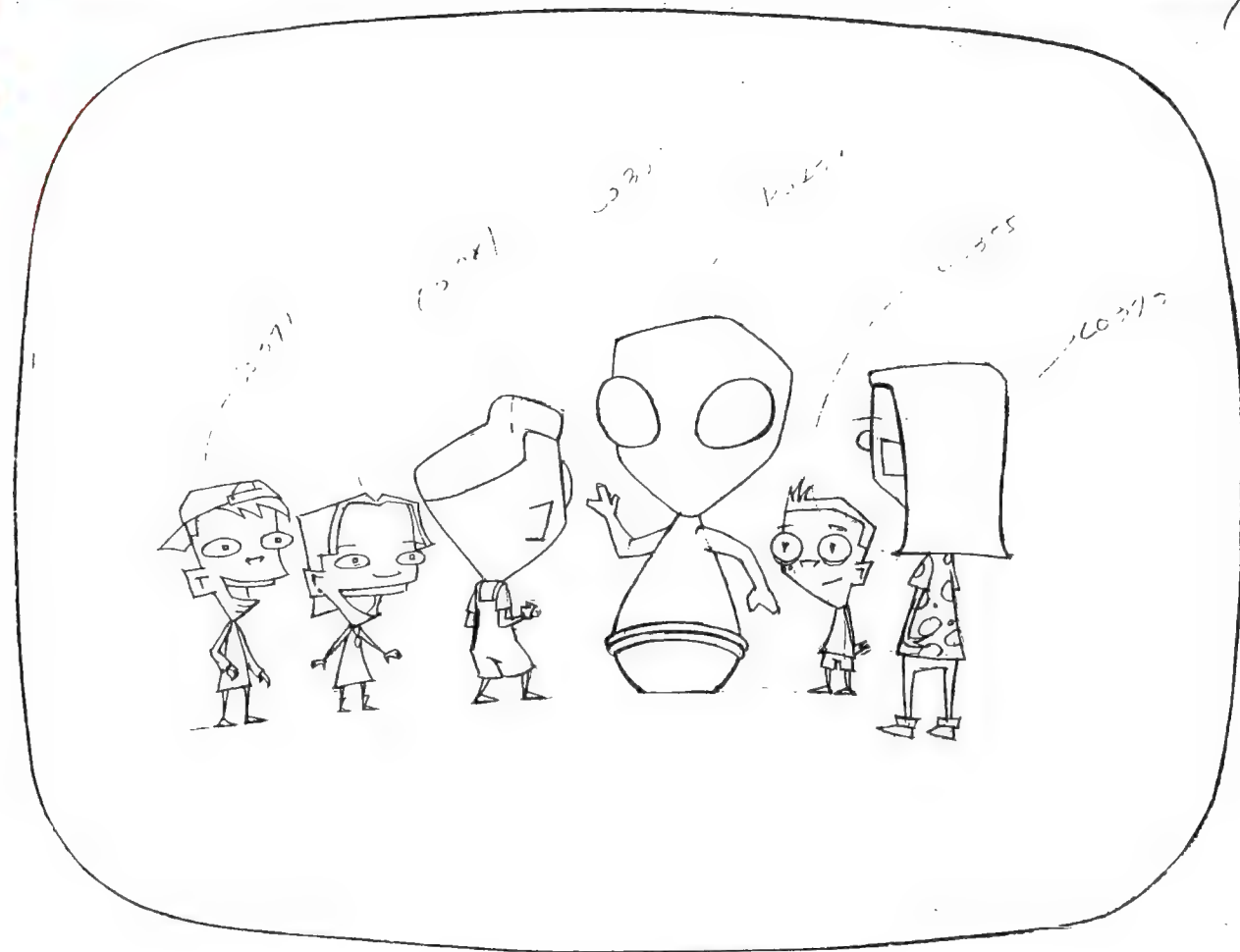


GENERALLY, YOU WANT
TO KEEP THE TOP LINE
OF THE SMILE PRETTY
STRAIGHT

미소선은 입의 맨 위 라인을
일반적인 각도로 유지하세요.



1264



SC-52A
BG-52A
I2 #107B

이 팔이 중심축을
축하하고있는 거라
그것이 몸통이 앞쪽까지
고려주세요.

IF THIS IS THE
FEATURED LINE IN
AN ANGLE, MAKE
SURE IT READS
EASILY



* ESPECIALLY WITH
ANGLES, GET MOST
AMOUNT OF ENERGY
OUT OF POSE



* 특히 관절축에서는
포즈에서 위치상의
에너지가 높게 배워주세요.



pos ③



SL-53
IR #107B



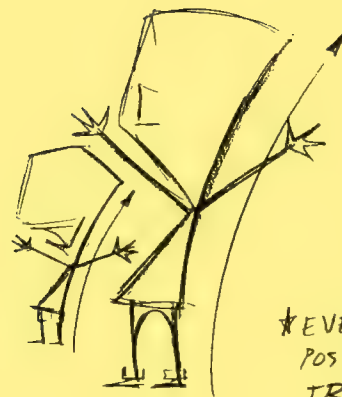
CLOSED EYES
GRAPHIC

감은 눈 그래픽으로



❌ I KNOW IT CAN BE DIFFICULT WITH THE
BIG HEADS AND THE LITTLE BODIES,
BUT TRY TO GET THE MOST ENERGY
OUT OF THE LINE OF ACTION AS
POSSIBLE. BEND AND MOLD THE
MODEL TO SERVE THE THRUST OF
THE POSE

❌ 큰 머리와 작은 몸의
캐릭터들이라서 힘들게
안고 있습니다만 액션 라인에서
최대도의 에너지를
보여주도록 노력해 주세요.
포즈의 추진력을 보여주기 위해
모델을 휘게하고
빚어주세요.

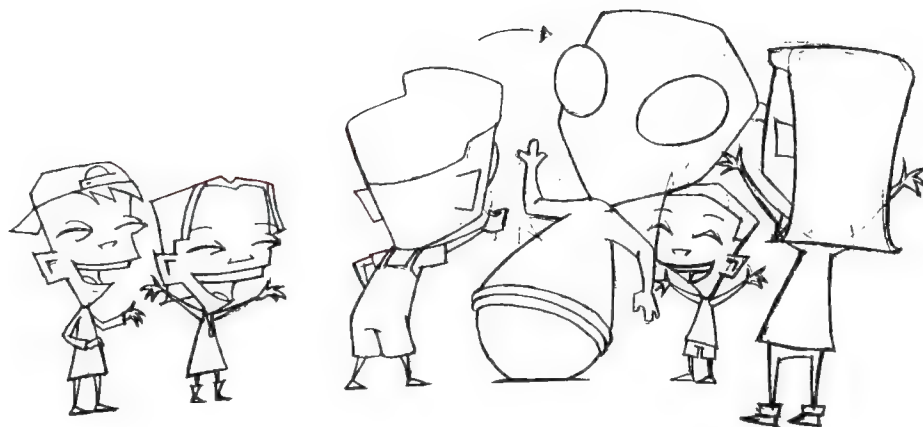


★ EVEN SIMPLE STATIC
POSES LIKE THESE —
TRY TO GET THE
MOST ENERGY
OUT OF THE LINE OF
ACTION. BUILD THE
MODEL ON THE LINE
OF ACTION.

★ 이렇게 심플한 정지된
포즈에서도 액션의 라인에서
최대한의 에너지가 나오도록
하십시오.
액션 라인으로부터 시작해서
캐릭터를 만드세요.



pos ⑤



SC- 53
I.2# 107B



WATCH
PROPORTIONS
AND HEAD
SHAPE

TRY TO FIND
A CONTINUOUS
LINE TO
BUILD THE
POSE UPON

* 머리 형상이다
비율에 주의하세요

* 톱조를 그리기
전에 계속할 수
(이미지 각 수) 있는
라인을 찾아 보세요.



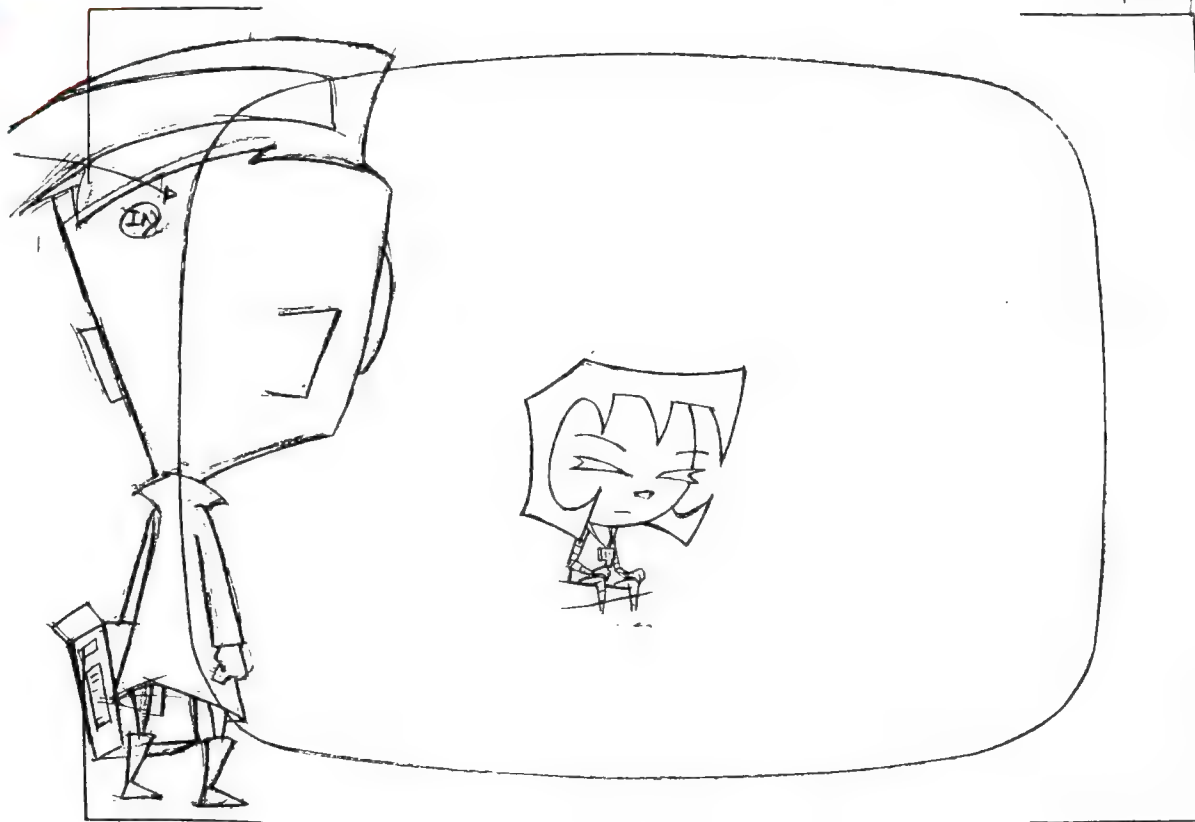
가즈의 이목구비는 매우 낮게
위치해 있습니다. 이것과 같은
약간 업샷이라고 해도.

FACIAL FEATURES
VERY LOW ON CAZ,
EVEN IN A SLIGHT
UPSHOT LIKE THIS

SMALL BODY
작은 몸.



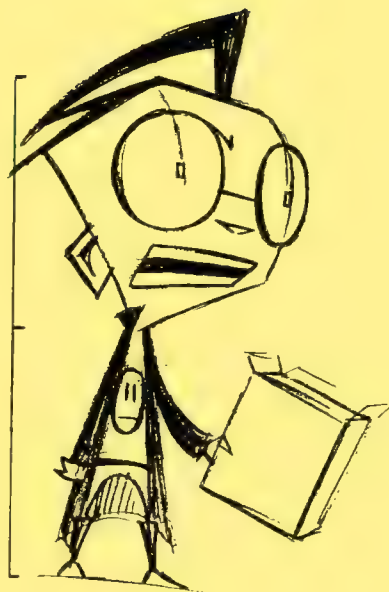
9T2 4



SC-91
BG-91
I.E #107B

ESPECIALLY IN THIS
EPISODE, WHERE WE
ARE JUMPING BACK
AND FORTH IN TIME,
IT IS CRUCIAL TO
BE REALLY SPECIFIC
WITH THE CHARACTERS'
PROPORTIONS, AND NOT
TO RELY TOO HEAVILY
ON THE STORYBOARD
DRAWING.

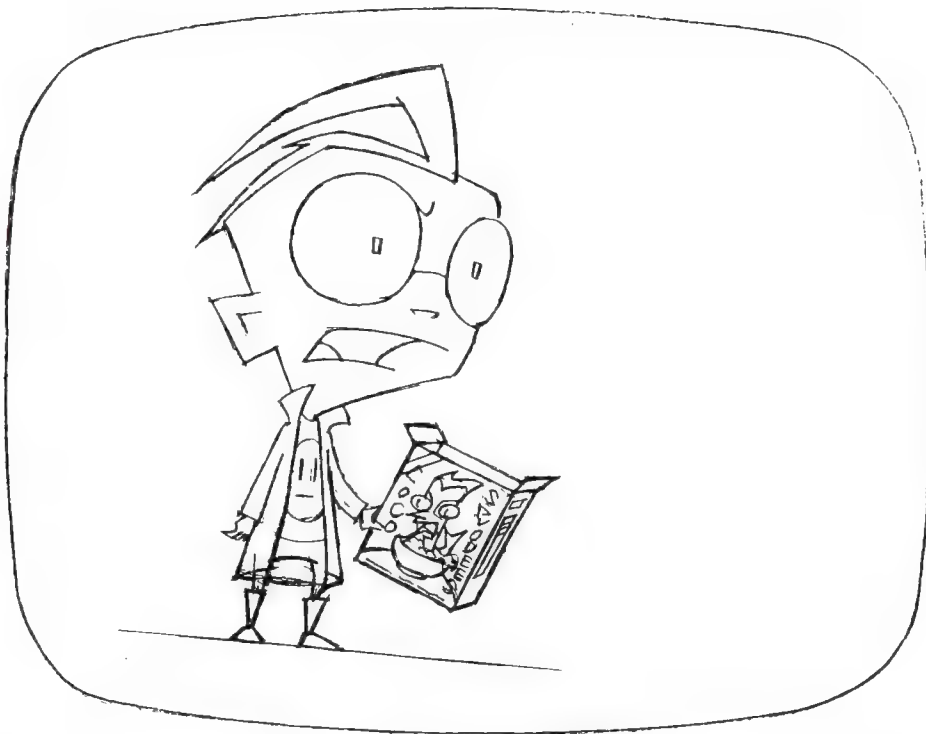
이런 에피소드라 같이 시간을
전 후로 뛰어 넘어 다니는 경우에는
캐릭터들의 몸 비례를 아주 구체적으로
그려주고 포인트를 너무 많이
의존하지 않는 것이 매우 중요합니다.





954

pos 0



SC-92
46-92
I-2 #107B

TRY TO GET
MORE "GRAPHIC
ENERGY" OUT OF
EACH POSE. MAKE
IT AS CLEAR AS
POSSIBLE



각각의 포즈에서 "그래픽 에너지"를
좀 더 드러낼 수 있도록
해주세요. 최대한 분명하게.



pos ②



SC-92
IR #107B



TRY TO GET THE MOST
ENERGY OUT OF EVERY
POSE - IN THE STORY-
BOARD, THIS POSE IS
A BIT TOO "BROAD,"
OR GENERAL. DON'T
BE AFRAID TO STRETCH
THE LIMBS OUT A BIT
FOR EMPHASIS.



모든 포즈에서 최대한의 에너지가 나타나도록 해주세요.
- 포즈에서는 이 포즈가 좀 많이 장황했었습니다.
강조를 위해서는 팔 다리를 약간 더
늘려도 괜찮습니다.



pos ③



SC-92
I.E #107B

★ AGAIN, TRY TO GET
THE MOST ENERGY
OUT OF EACH POSE

여기 각 포즈에서
최대량의 에너지가
나타나도록 해주세요





pos ④



SC-92
Iz #107B





pos ⑤



SC-92
IR #107B

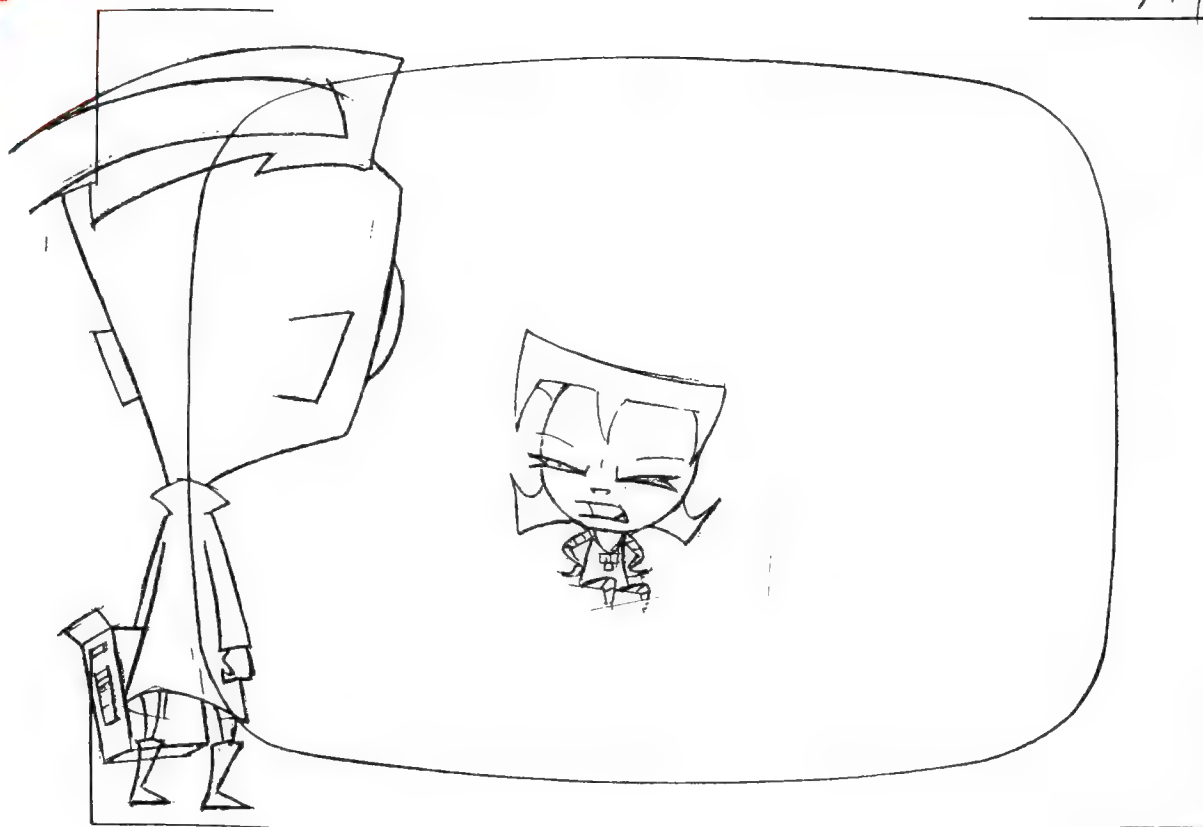


- 가즈의 이목구비는 얼굴에서
매우 낮게 있음.
- 그래픽 입 모양

GAZ'S FEATURES
VERY LOW ON FACE
*GRAPHIC MOUTH SHAPE

CLARITY
OF POSE

분명한 포즈



950

pos ①

SC-93
B6-91
I.2 #107B

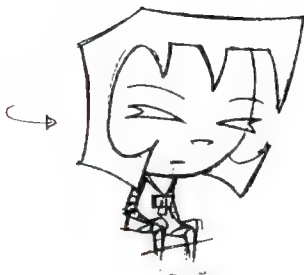


FULLY CONSTRUCT
BALL SHAPE OF
HEAD BENEATH
HAIR

머리카락을 그리기 전에
공 모양의 머리 구조를
담아주세요.

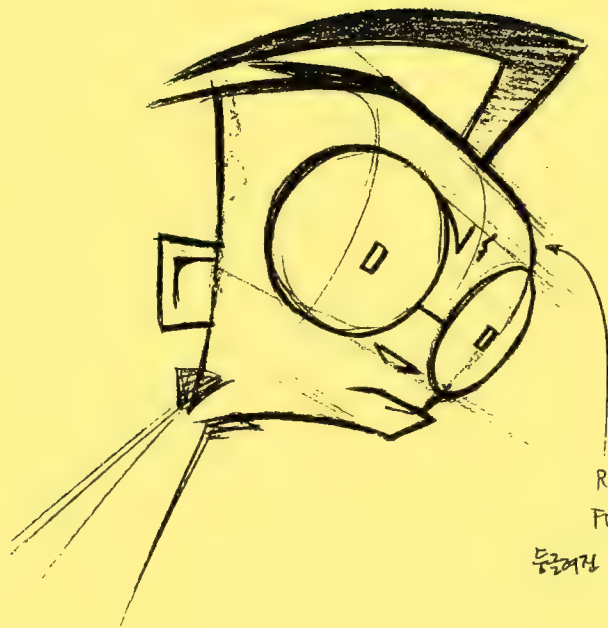


pos ⑤



SL-93

IR #107B



* 이 씬에서 덩이 너무 어려 보임.
형체가 되어야 합니다 -
많은 포즈들에서 균형을 다시
고려주세요.

* DIB LOOKS TOO
YOUNG IN THIS
SCENE - SHOULD BE
PRESENT DAY. RECONSTRUCT
ALL THE POSES.

* WATCH HEAD
CONSTRUCTION.
USE BOX IN PERSPECTIVE
AS A GUIDELINE.

DO NOT RELY TOO HEAVILY
ON STORYBOARD DRAWING -
ALWAYS RECONSTRUCT

ROUNDED
FOREHEAD

둥글어진 이마

* 머리 구조에 주의하세요.

파스에 맞춰진 박스를 가이드로 삼으세요.

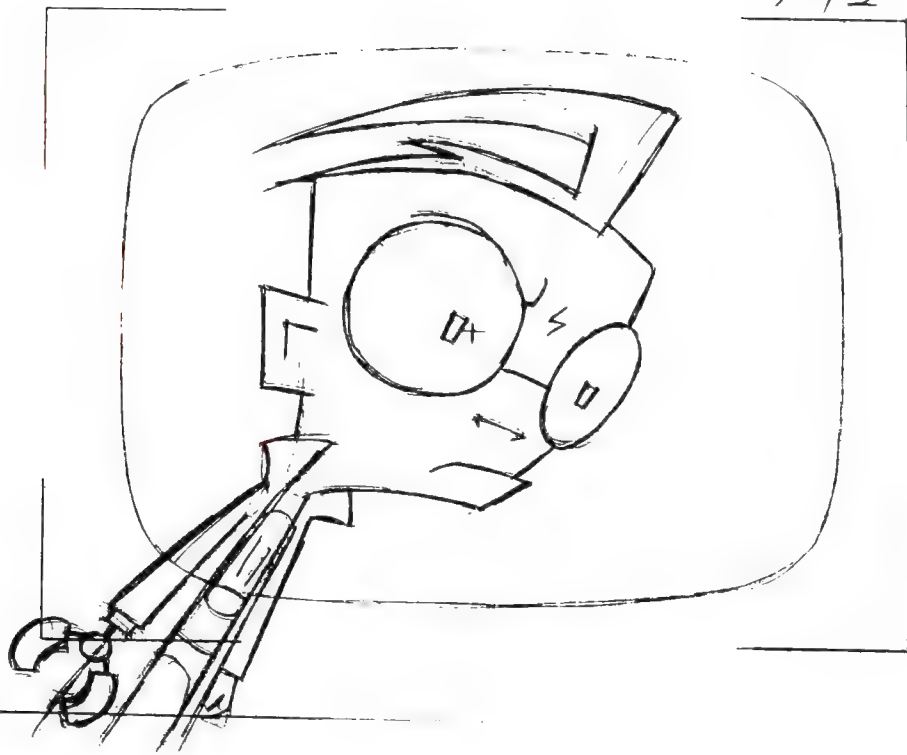
콘티 그림에 너무 많이 의존하지

말고 항상 다시 균형을 다시 보세요.



75/1/2N

pos ①



SL-94
B6-96
IR#107B

LET'S SIMPLIFY
THE MOUTH SQUIGGLE

입이 복잡하지 않게

강조하

주세요.



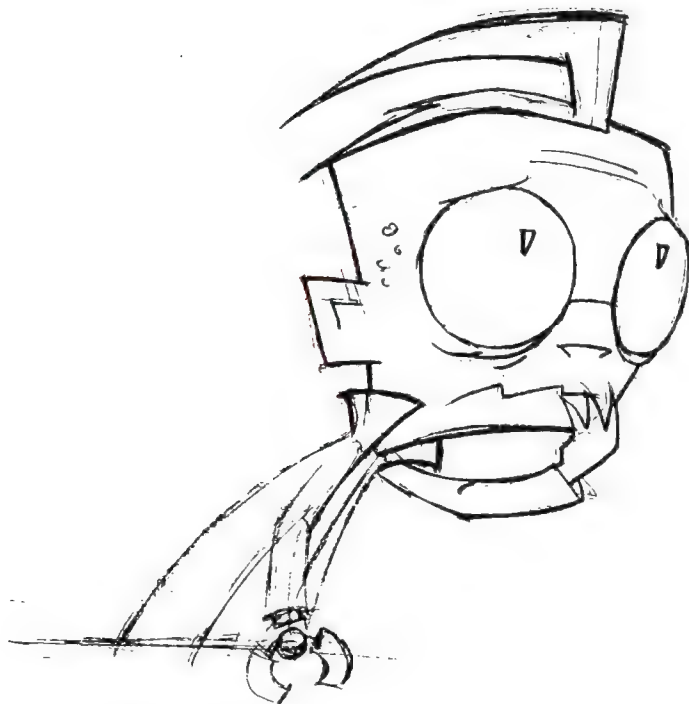
MORE GRAPHIC
STRENGTH WITH
LIMBS — EMPHASIZE
LINE OF ACTION

팔 다리에 좀 더 힘이 들어가 보이는 그래픽

- 액션 라인을 강조.



pos ⑥



SC-94
I-2#107B



FACE LOW

안면이 낮게

아래의 레이아웃에서도
가브의 손이 좀
커졌음

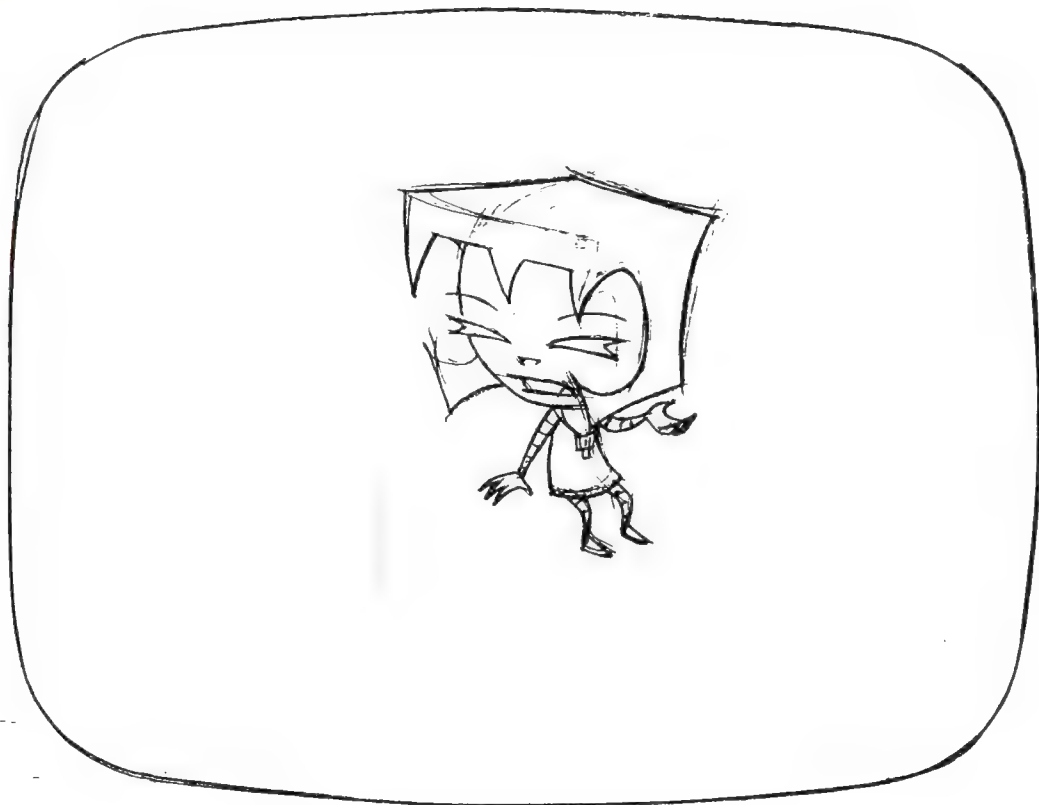
HER HANDS ARE
GETTING A BIT
LARGE IN THE
LAYOUT BELOW

SKULL NECKLACE
IS BIGGER

해골 목걸이는
더 크게



1064



SC-95

B6-95

I-2 #107B

이런 가엾은 표정을 표현하기 위해
이런 경우에는 입의 선을
커브하게 해도 됩니다.

I THINK YOU CAN
CURVE THIS MOUTH
LINE IN A SITUATION
LIKE THIS, TO
GET A PITIFUL
EXPRESSION

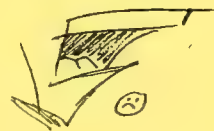
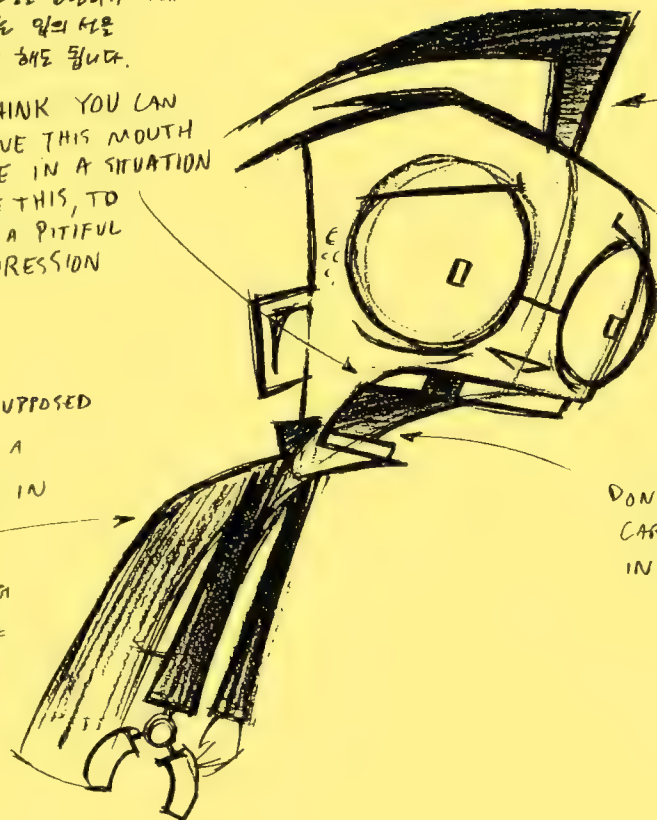
I THINK DIB IS SUPPOSED
TO HAVE MORE OF A
STOOPED POSTURE IN
THIS SCENE

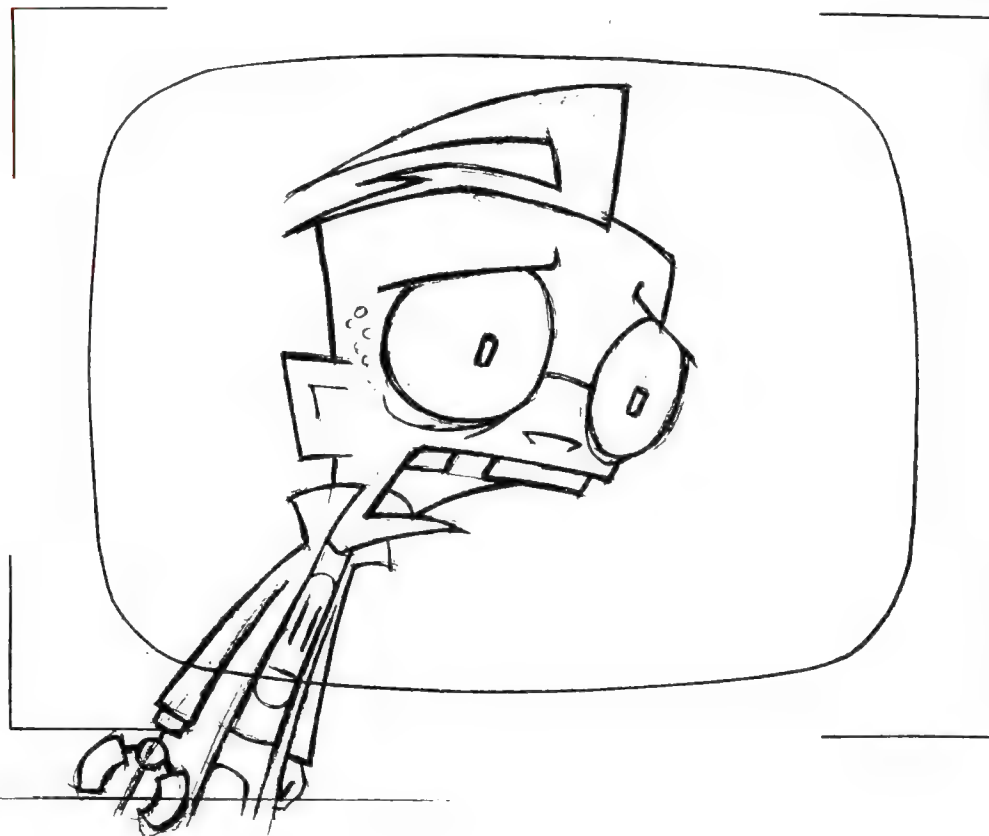
이 씬에서는 입이 좀 더
몸을 구부러 지게해야
할 것 같습니다

입의 볼록한 머리카락의
형식의 주의하세요.
WATCH THE
SHAPE OF DIB'S
HAIR SPIKE

DON'T DRAW THE TRADITIONAL
CARTOON "APPLE"-TONGUE
IN THE BACK OF MOUTHS

입의 뒤에
이런 전통적
양한 스타일의
"사과" 모양 혀를
그리지마세요.

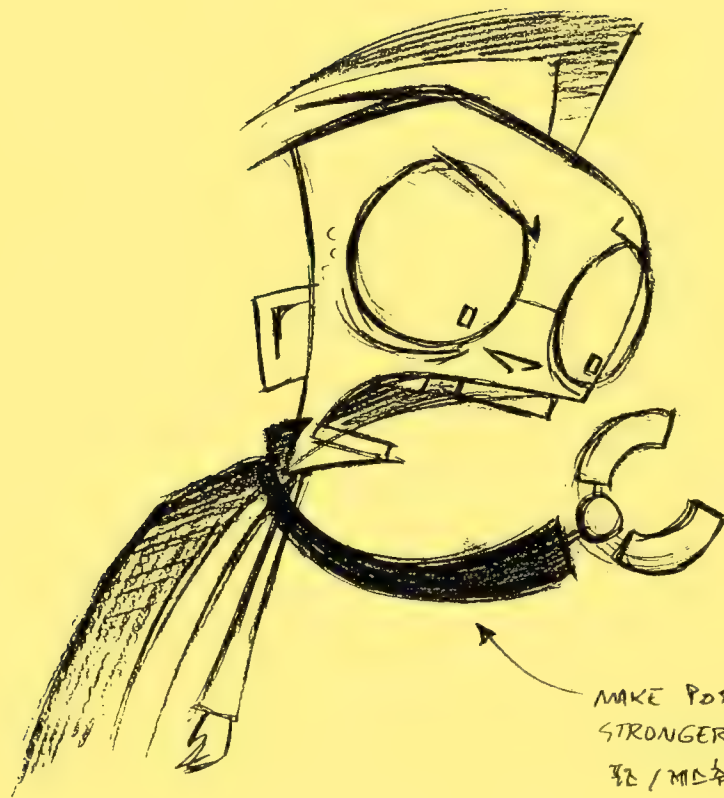




ATP

pos 0

SC-96
BG-96
I-8#107B



MAKE POSE/GESTURE
STRONGER

표현 / 미스터리 더 강하게 만들기.



pos ②

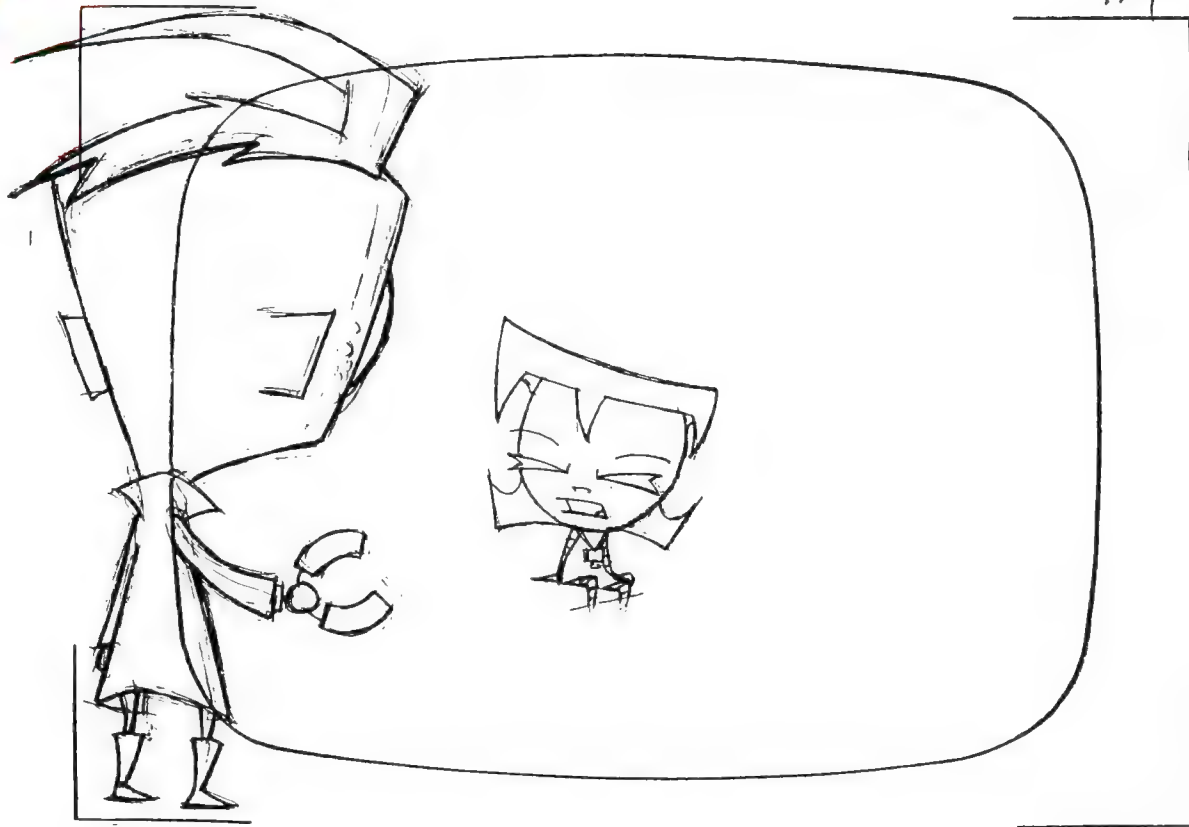


SL-96
IE #107B



* I KNOW IT APPEARS SO IN
GAZ'S TURN-AROUND IN
THE MODEL PACK, BUT
TRY NOT TO DRAW HER
FACE/HEAD TOO SWOLLEN,
KEEP IT CONSISTENT IN THE
SCENE

* 모델 팩에 있는 가즈의 턴아라운드 (회전도)
모델에 그렇게 되어있는 것을 알고 있지만,
그녀의 머리가 너무 부풀어오르는 모양으로
그리지마세요, 씬 안에서 일정하게
흑영되도록 유지해주세요.



9750

pos 0

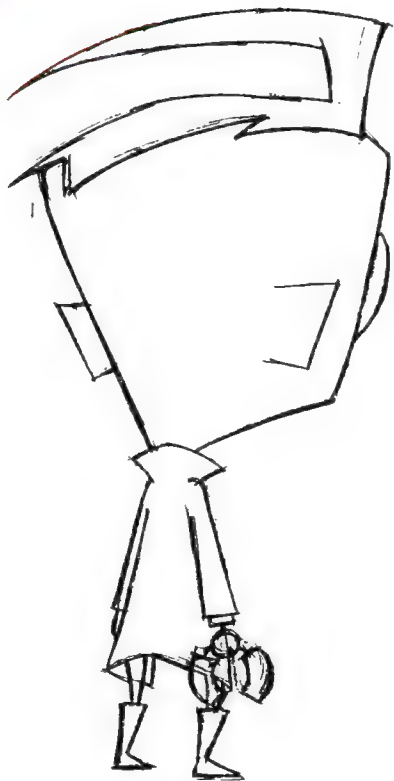
SC-97
BG-91
IZ #107 B



GENERALLY, TRY TO AVOID
ARM/HAND GESTURES LIKE THESE →
THEY ARE TOO BLAND, TO "BROAD"



일반적으로 우측 모양의 제스처는 피해주세요
이런 것들은 너무 간헐적이고 재미 없습니다



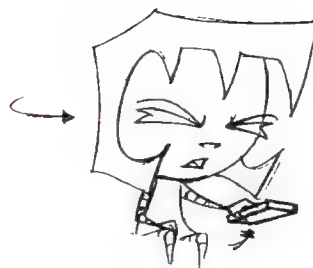
pos 2

SC-97
Iz#107B





pos ③



SC-97
Iz#107B



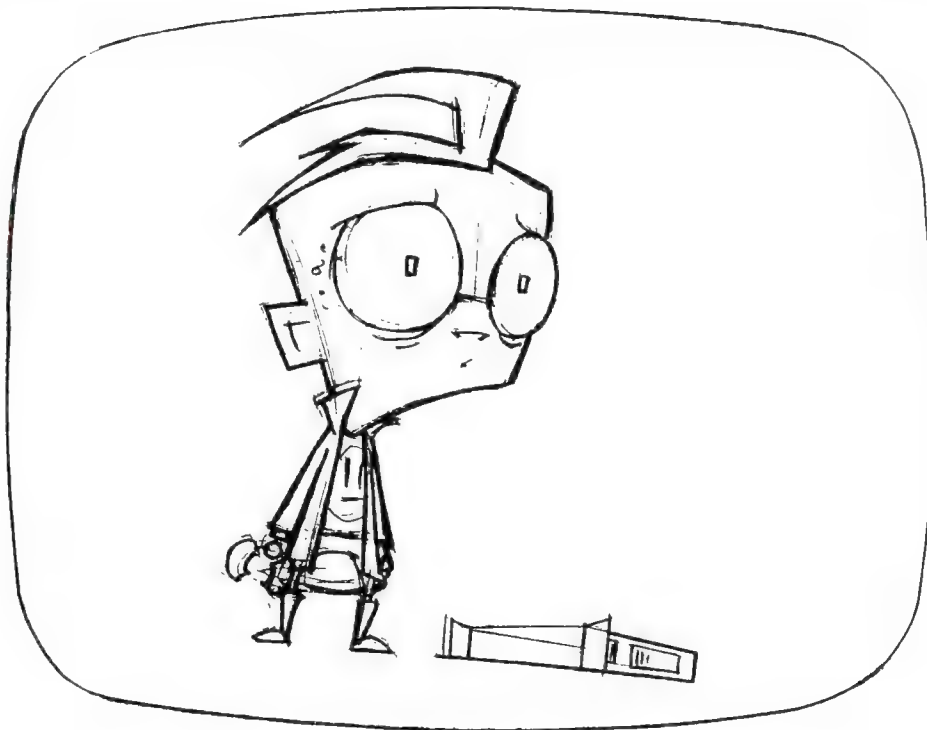
★ AGAIN, JUST USE BLOWN-UP
STORYBOARD PANEL AS A
STARTING POINT—BUT DON'T
RELY ON IT TOO MUCH: ALWAYS
RECONSTRUCT, DOUBLE-CHECK
PROPORTIONS WITH MODEL SHEET

★ 다시, 확대형 플레이트를
사각니점으로만 이용하자고 - 너무
많이 의존하지 마세요 : 항상
새로 구조를 그리고 / 모델 시트와
비교를 두 번 이상 확인하세요.



95¢

pos ①



SC-9¢
BK-92
IZ #107B



NO CARTOONY "APPLE"-TONGUE
IN BACK OF MOUTH

너무 만화적인 "사과" 모양 혀는
쓰지 마세요



LET'S REALLY TRY TO AVOID
THESE BROKEN-WRIST, PALM-
UPWARD GENERIC GESTURES.
TRY TO MIMIC THE POSE, BUT
MORE IN THE STYLE



이런 식의 손목이 꺾이고 손바닥이 위로 올라가는
일반적인 제스처는 피해주세요.

포즈는 따라주되 스타일이 맞게 해주세요.
풍 더



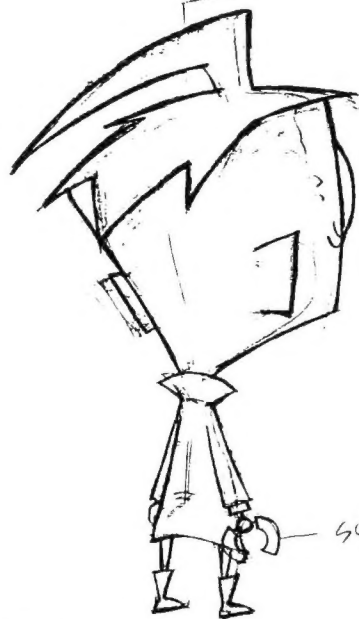
ROUNDED ^{둥글어진} 이마
FOREHEAD

AGAIN, DIB'S PROPORTIONS
LOOK TOO YOUNG IN THIS
WHOLE SEQUENCE — PLEASE
REVISE

또 다시, 이 시퀀스에서 내내
딕의 몸 비율이 너무 어리게
되어 있습니다 —
수정해주세요

X

107P



2-12-21

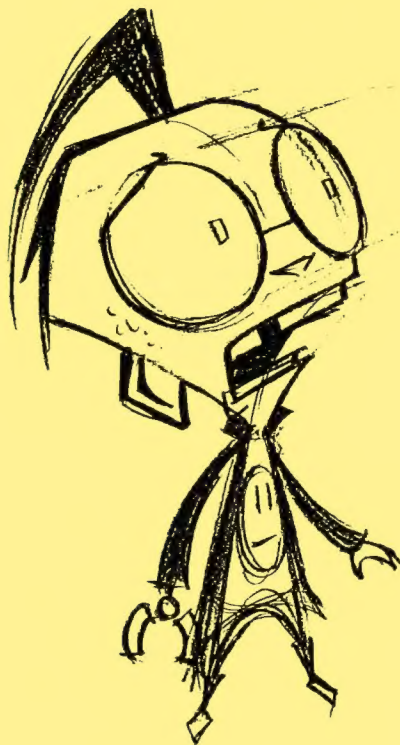
50089

SC-102
BG-102
IZ #107B

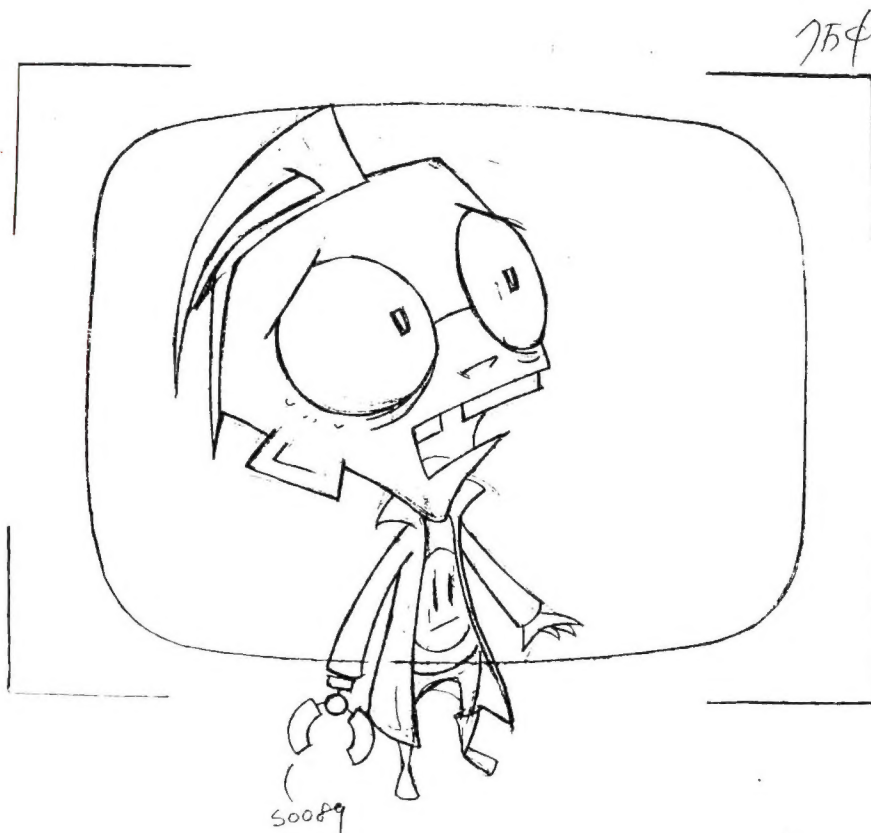


★ WATCH DIBS
HEAD SHAPE

앞의 머리 형상에
주의하세요.



X



pos 0

SC-103
BG-103
I-Z #107B